TOP GAMES

04/2004

Jack the Ripper | Head Over Heels | RC Cars
Neighbours from Hell 2 | Onimusha Warlords

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ковє българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

TOP GAMES

месечно приложение на cn. Computer за игри

04:2004

Jack The Ripper
Adventure Company / Galilea Multimedia

Jack The Ripper е едно особено заглавие в жанра приключенски игри. Залагайки на сюжетната линия, тя повече наподобява интерактивен филм и несъмнено няма да се хареса на хардкор феновете, но според *Иван Димитров*, историята е напрегната и интересна и си струва да се изиграе.

Chicago 1930
Spellbound Studios / Wanadoo Entertainment

За Chicago 1930 *Иван Димитров* твърди: "Това е една много "здрава" игра с приятна атмосфера и интересен геймплей. Макар да не превъзхожда повечето съвременни заглавия, тя ще остане в сърцата на почитателите на жанра. Удоволствието от това да се потопиш в тъмния свят на Чикаго и да оцелееш е неописуемо..."

Head over Heels
Retrospec

Асансьорчета, конвейери, лостове, дистанционно управлявани машини, сандъци за бутане, телепорти, разрушаващи се плочки, смъртоносни капани и врагове. Събуждат ли желание във вас тези думи? Обичате ли екшън-логическите игри? Четете ли редовно статиите на *Веселин Жилов*? Ако отговорът ви на поне един от тези въпроси е "да", време е да се запознаете с Head и Heels – героите на това приключение.

Out of Order
Hungry Software

По дух Out of Order доста прилича на "Матрицата". Добре дошли в нейния свят. Помнете – всичко е наред. Вие сте щастливи. Тук ще ви хареса... Прочетете статията на *Веселин Жилов* и вече няма да има въпроси и съмнения, които да ви мъчат...

One Must Fall: Battlegrounds
Diversions Ent. / Diversions Ent.

Феновете на културата One Must Fall 2097 най-сетне дочакаха продължение – One Must Fall Battlegrounds. Само дето играта хич я няма, тя направо се е скрила от срам! Вие обаче гледайте да не кажете същото за статията на *Добрин Йорданов*, защото той успя да заучи специалния роботски удар "инкризд дамидж он недоволен читател" и в момента усилено търси на кого да го приложи.

RC Cars
Whiptail Interactive / Creat Studio

Можете ли да си представите каква беше радостта на *Добрин Йорданов*, когато в ръцете му попадна първата игра с радиоуправляеми колички от 3 години насам – RC Cars? На бас, че не можете! Няма как и да можете, защото радост нямаше, имаше само ругатни и 3 лъжици чист валериан (за бедните авторски нерви). В резултат беднят автор силно се надява, че бедната му статия няма да последва участта на още по-бедната игра, и отива да си допие шишето с валериана вкъщи.

Riot Police
Zono Inc. / Activision Value

Напоследък все повече от стратегиите в реално време са "биткаджийски", в тях се лее кръв, строят се много бази, събира се огромна войска. *Мартин Димитров* ни запознава с едно ново развитие на жанра, което предлага не по-малко забавления. Дали обаче то ще бъде прието от заклетите RTS геймъри?

Space Colony
Firefly Studios / Gathering

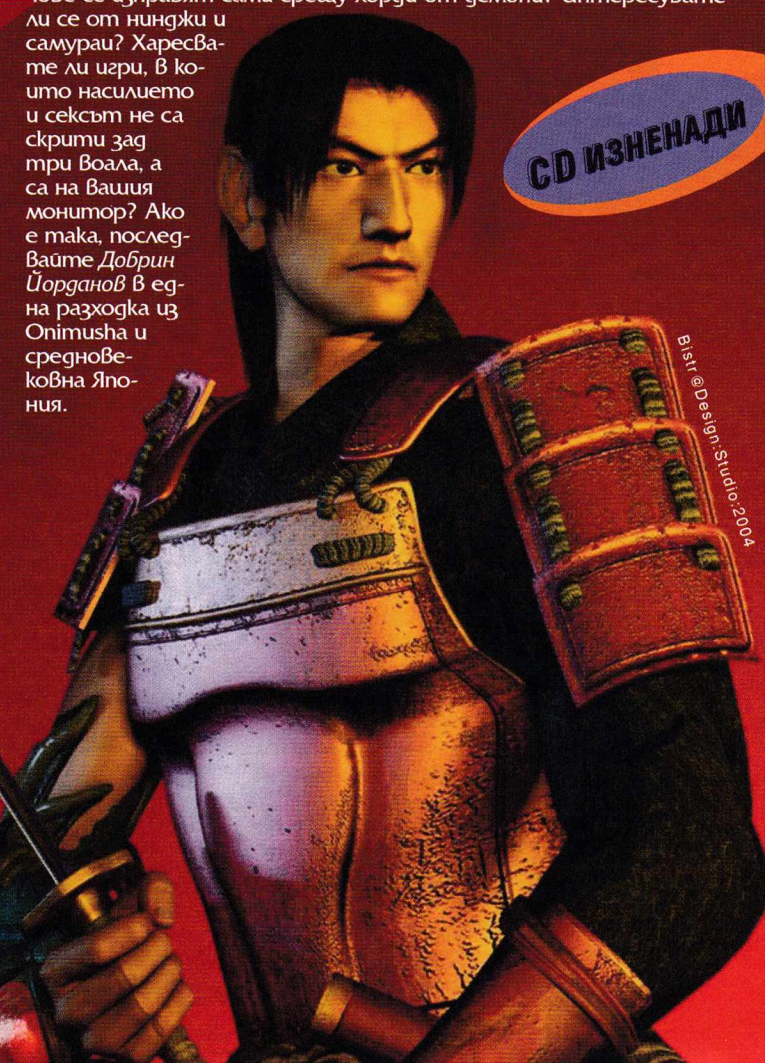
Ето че създателите на играта Stronghold са решили да превземат и Космоса. *Боян Иванов* ще ви разкаже по-подробно за плюсовете и минусите на Space Colony – игра, която наподобява не само предшественика си, но и много други игри.

Neighbors from Hell 2
JoWood

Ако вашите съседи са като тези на *Боян Иванов*, сигурен съм, че сте искали да им изиграете някой гаден номер. Ето че отново ще можете да направите това в Neighbors from Hell 2, където главният герой Woody тормози своя съсед, който този път е решил да отиде на почивка.

Onimusha Warlords
Capcom / Capcom

Обичате ли приказки, в които смели войни спасяват красиви принцеси? Обичате ли истории, където герои с омагьосани мечове се изправят сами срещу хорди от демони? Интересувате ли се от нинджи и самураи? Харесвате ли игри, в които насилието и сексът не са скрити зад три воала, а са на вашия монитор? Ако е така, последвайте *Добрин Йорданов* в една разходка из Onimusha и средновековна Япония.



Jack The Ripper

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор: Pentium III на 500 MHz
Памет: 64 Мбайта
Видеокарта: 16 Мбайта
Дисково пространство: 1,5 Гбайта
CD-ROM: 16-кратна скорост

Adventure Company / Galilea Multimedia

До болка познатата тема за Джак Изкормвача е широко експлоатирана в киното и литературата. Несъмнено сте попадали на множество филми и книги, инспирирани от автентичната история за убиеца психопат, изкормвал проститутки във викторианска Англия. Около него се

спекулира доста и съществуват множество предположения за самоличността му. В последното десетилетие, с бързото развитие на компютърните технологии и електронния развлекателен бизнес, беше естествено темата за Джак Изкормвача да се появи на мониторите ни. И колкото изтъркано и клишираро вече да звучи, явно все още има хора, на които им е интересна. В тон с това момчетата от Adventure Company (компютърна фирма, специализирала се в бранша на приключенските игри и позната на мнозина с култови заглавия като Broken Sword 3 и др.) са ни подготвили един нов продукт, посветен именно на тази тема.

Историята започва през 1901 г. Градът е Ню Йорк. Джими Палмър е млад репортер, пишещ за вестник "New York Today". Животът му е подреден и сравнително спокоен като на всеки средностатистически американец. Поне докато в Low Side District не се случва нещо ужасно. Мистериозен убиец хладнокръвно изкормва няколко жени, всички проститутки. Кръвожадните му убийства веднага попадат на първите страници на вестниците. Мнозина ги оприличават с тези на Джак Изкормвача, който през 1888 г. по подобен начин умъртвява няколко жени в Англия. Новините продават вестниците, а статиите за убиеца се оказват добра търговска политика. Дали Джак Изкормвача не е избягал от Европа в САЩ, за да продължи с безчинствата си? Това е въпросът, който си задава всеки жител на Ню Йорк.

Така един ден главният редактор на "New York Today" извиква в кабинета си Джими Палмър и му поставя нелеката задача да напише поредица от материали за убиеца. Младият репортер трябва да започне своето разследване по случая, впускайки се в поредица от приключения, за да може всеки ден да предава по един нов, свеж материал за кръвожадните убийства в Low Side District.

Несъмнено вече ви е станало ясно, че вие поемате ролята на Джими Палмър и оттук нататък неговите проблеми са и ваши. След срещата с шефа си вие поемате из града. В началото е достъпна само една област и това е полицейският участък. Там срещате инспектор Картър, който надълго и нашироко ви разяснява случилото се, предоставя ви експертизи и документи за смъртта на жертвата. Според думите му убийството не е дело на Джак Изкормвача, а е инсценировка с цел да бъде заблудена полицията. От него научавате още къде е било извършено престъплението, а също и къде е работила жертвата. Върху игралната карта се появяват две нови области, които може да посетите. На местопрестъплението откривате няколко илюстрации, направени от неизвестен художник, за когото смятате, че може да е бил свидетел на убийството. Тези следи по-късно ще ви помогнат да напреднете в разследването: разпитвате за човека, уреждате си среща с него и после провеждате разговор. Втората достъпна зона е публичният дом "Синьо кадифе" (Blue Velvet), в който е работила жертвата. Там в началото удряте на камък, защото не искат да ви отворят, но след като настоятелно почуквате на вратата за втори път, вече може да влезете. Пазачът решава, че сте от полицията, и ви пуска. В разговора си със съдържателката на публичния дом научавате, че покойната е имала приятелка (ирландка), работеща като певица в театър, и ви дава брошура за представленията и.

Оттук нататък интригата бавно започва да се заплита. Предстои ви да се срещнете с всевъзможни персонажи, които ще ви снабдят с ценна информация или ще ви помогнат по някакъв начин, но не и ако не им предложите нещо в замяна (пари, някакъв предмет или просто услуга). Един от тези герои е колегата ви във

вестника, който от време на време ще изпълнява за вас разни задачки. А в един момент дори самият Джак Изкормвача започва да се интересува от вас и ви изпраща колет с подаръци.

Персонажите в играта са изградени като напълно различни личности със своите характерни черти, реч и държане, придаващи им автентичност. Те са изключително живи, общуването с тях е приятно удоволствие. За съжаление обаче сте ограничени до 2-3 възможни теми за разговор и когато ги изчерпите, събеседниците ви започват да повтарят някаква обобщена реплика, която ви дава представа какво се изисква от вас (в комбинация с липсата на възможност да прекъсвате това понякога е досадно).

В играта ще срещнете няколко вида предмети, които общо могат да бъдат разделени в три области – маркери за картата, документи и активни предмети. Първите се ползват за маркиране на обектите по картата. И тъй като инвентарът и картата се намират на един и същ екран, просто прехвърляте маркера върху дадения обект, там се изписва наименованието и той става активен (вече може да го посещавате).

Документите събирате в синята папка в долната дясна част от екрана. В общи линии те представляват цялата документация, която може да откриете в играта и да вземете със себе си. Има някои папки, които са прекалено големи и е възможно да приберете само отделни документи. Може да ги четете по всяко време и те ви дават допълнителна информация, която не е от основно значение, но оформя сюжетната линия в играта. Исторически всички са изпипани точно по реалните събития от времето на Джак Изкормвача. Лошото е, че в опита си да им придадат автентичност авторите са наблегнали на ръкописния текст, а това бая ще ви изпоти, докато успеете да ги разчетете.

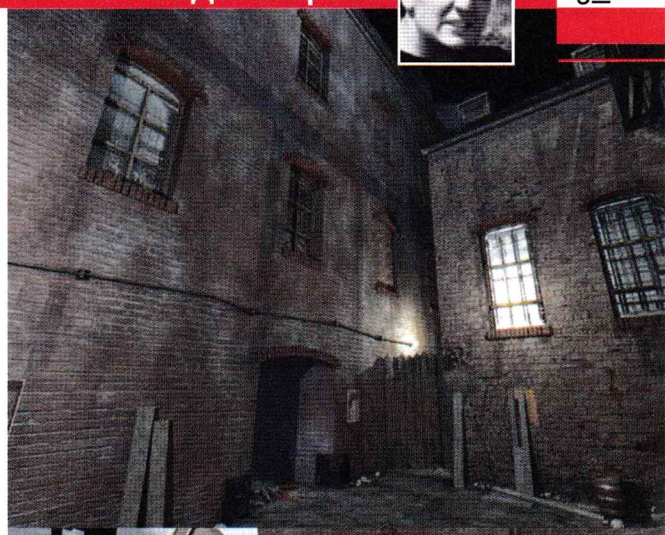
Последният вид предмети са активните – както сигурно вече се досещате, те се прилагат пряко в играта на определени места, където има нужда от тях.

Начинът на игра е подобен на Myst 3: Exile. Изгледът е от първо лице (през погледа на героя), като свободно може да се въртите на 360 градуса. Когато маркерът застане върху някой активен обект, се появява съответната икона за действието, което може да извършите – стрелка (движение в следващ екран), ръчичка (изпълнение на действие), ръчичка с колелца (ползване на предмет) и човешка глава (разговор). Решението на загадките напълно следва логиката. Пъзелите са много малко и въобще не са трудни. Действието се развива по дни. Обикновено щом напишете поредната статия, денят преминава в нощ и се отварят нови възможности за действие на вече познатите места по картата (нощем например може да посетите изпълненията на ирландската певица в театъра или публичния дом).

Графиката е на много добро ниво. Обстановката около вас е статична и представлява предварително рендирани изображения. За сметка на това персонажите са напълно триизмерни образи. Повечето изглеждат добре, а някои (като певицата) – направо зашеметяващо. Основният недостатък на графиката са безлюдните улици в града. Макар през нощта на някои места да се появяват хора (в основната си част, повтарящи се като спрайтове) или някой и друг обикалящ полицай – не може да се отрече, че градът изглежда доста пуст за Ню Йорк. Предвидени са и малко междинни анимации, чиято основна функция е да ви шокират и стряскат от време на време, а това доста засилва потискащата и психарска атмосфера.

Що се отнася до музиката – забравете за съществуването на мелодии като заден фон. Тук те липсват. Играта разчита изцяло на звуковите ефекти като кучешки лай, тракане на влакови композиции, викове, шептене и всякакви подобни. Те ви държат непрекъснато нащрек и допълнително нагнетяват обстановката. Предвидени са няколко готини парчета, които може да чуете в театъра в изпълнение на ирландската певица и трупата и. Гласовете на персонажите са на ниво и звучат адски естествено.

За финал искам да кажа, че Jack The Ripper е едно особено заглавие в жанра приключенски игри. За разлика от повечето си събратя тя е ориентирана основно към диалозите и донякъде към ползването на предмети на правилните места. Пъзелите са оскъдни и лесни. Залагайки на сюжетната линия, играта повече наподобява интерактивен филм и несъмнено няма да се хареса на хардкор феновете, които искат повече действие и главоблъсканици. Историята обаче е напрегната и интересна, па макар и праволинейна (което не стимулира повторното изиграване). И един път е достатъчно, така че започвайте!



Chicago 1930

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор: Pentium II на 200 MHz
Памет: 64 Мбайта
Видеокарта: 4 Мбайта
Дисково пространство: 900 Мбайта

Spellbound Studios / Wanadoo Entertainment

Има един много "як" филм с Кевин Костнър, който се казва "Недосегаемите". В него се разказва как група некорумпирани агенти провеждат акция по залавянето на мафиотския бос на Чикаго – Ал Капоне. Заглавието е изпипано в традицията на класическия гангстерски филм. Не са пропуснати костюмираните главорези, корумпираните полицаи, старите автомобили и пословичните автомати "Томпсън". Навремето, когато го гледах, бях поразен. Подобни заглавия могат да бъдат доста впечатляващи, стига да са направени както трябва. Защо обаче ви споменавам за него? Носталгия? Може би. В днешно време, когато медиите непрекъснато говорят за контрабанда, убийства и преразпределяне на територии, близко до акъла е, че ще се появяват и подобни компютърни игри. Безспорен е фактът, че през последните няколко години на пазара излязоха няколко поразителни заглавия, в които сте на страната на лошите – Mafia и Grand Theft Auto 3. Сигурен съм, че мнозина от вас са ги играли, а ако не, то поне са ги виждали. В крак с модата и може би донякъде инспирирани от филма, "Недосегаемите" момчета от Spellbound Studios (известни с игри като Desperados и Robin Hood) пуснаха на пазара един много интересен продукт на гангстерска тематика, а именно Chicago 1930.

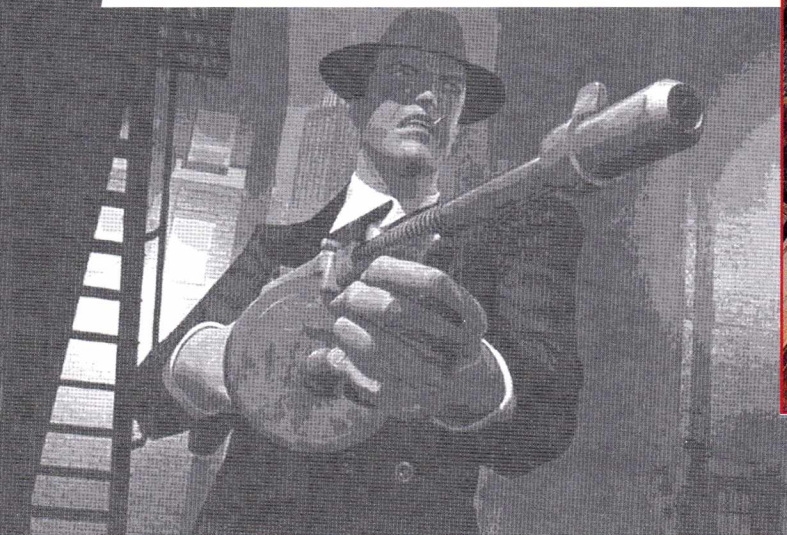
Играта е разделена на две кампании от по осем мисии, които се развиват върху картата на Чикаго, съответно по една за всяка от двете фракции – мафията и полицията. Обща интродукция, две отделни предистории, свързани в една обща история.

Мафията. Годината е 1928. Огромна част от Чикаго е в ръцете на ирландска банда, която се ръководи от Ханк О`Нийл и контролира нелегалното производство и разпространение на алкохол в града. В някои квартали властите са все още по-силни от гангстерите, но не за дълго. Дон Фалконе, бруталният бос от Ню Йорк, е хърлил око на Чикаго, а вие се вживявате в ролята на дясната му ръка Джак Берето. Задачата ви е ясна – да завземете кварталите на града един по един, докато Дон Фалконе не остане единственият им владетел.

Полицията. Годината е 1930. Изминали са две години, откакто Дон Фалконе се е устроил в Чикаго, управлявайки владенията си с железен юмрук и регистрирайки милиони долари печалба от продажба на нелегален алкохол. Тайни барове, бардаци, синдикати, нелегални пивоварни, вестници – целият град се контролира от мафията. Властите, пропити от корупция, не правят нищо, за да оправят положението. Но една малка група чисти агенти на ФБР е посветила живота си на борбата с организираната престъпност. Вие сте нейният ръководител – Едуард Неш. Мисията ви е да прочистите Чикаго квартал по квартал от плевелите на мафията, а техния бос да пъхнете зад решетките.

След като веднъж посочите на чия страна ще играете, се появявате на основната карта. Там избирате един от достъпните квартали, в които може да изпълнявате дадена мисия (в началото той е само един и на него се намира главната ви щаб-квартира). Впоследствие получавате достъп до нови квартали със съответните задачи към тях (изписват се на екрана, когато ги посочите с мишката, така че винаги имате предварителна информация за това какво се изисква от вас). Из картата са разпръснати различни обекти, които ви носят бонуси. Общо те са пет вида – кръчма (или полицейски участък), оръжейна, спортен клуб, вестник и съд. Кръчмата служи за наемане на нови хора. Оръжейната ви позволява да ползвате нови видове оръжия. Спортният клуб носи нови умения на хората ви. Вестникът повишава популярността ви. А съдът предпазва хората ви от ударите на закона и прави присъдите им незначителни. Във всеки квартал може да има един, два или три подобни обекта, които моментално попадат под ваше влияние, щом го завземете.

Мисиите, които ви очакват, са специфични за всяка една от фракциите. При гангстерите се разчита на прекия сблъсък и често задачите им преминават в масови престрелки. Не ви трябва да се интересувате дали ще улучите някой невинен гражданин, а напротив – свидетелите е хубаво да избивате, защото иначе могат да ви предадат на полици-



Иван Димитров

ята и впоследствие да ви арестуват. За разлика от тях служителите на реда трябва да пазят околните. По време на акции първо да пробват да арестуват престъпниците и едва когато им бъде оказана съпротива, да използват сила. Задачите им са насочени към разследване на убийства, търсене на тайни казина, пивоварни, охраняване на свидетели и други. Въобще контрастът е пълен.

Самите задачи се развиват на отделна карта, която може да бъде до два етажа. Преди обаче да се впуснете в нея, ще трябва да преминете кратък брифинг, да подберете отряда си от списъка с достъпните в момента хора и да се въоръжите. Щом го сторите, играта ви прехвърля на игралната карта. Изгледът е отгоре под ъгъл, подобно на Commandos. На разположение имате до пет души, които може да управлявате самостоятелно или поотделно. Авторите са предвидили бързи клавиши за всеки един човек (цифрите от 1 до 5), като не са пропуснали възможността да избирате хората си по стандартния за RTS стратегиите начин с оформяне на правоъгълник около няколко от тях. Управлението е улеснено максимално. Десният бутон на мишката служи за придвижване на избрания персонаж до определена позиция върху картата. Когато го натиснете два пъти, героят ви тича. Оръжие се вади или сменя, когато го посочите в инвентара и натиснете десния бутон (с левия го прибирате). Стреляте по хората (или обектите), към които сте насочили мерника (ако в средата му има "X", това означава, че нямате обсег), чрез натискане на същия бутон. Презареждате, като премествате патроните върху оръжието си. Ползването на предмети става, като ги изберете, а после посочите целта и натиснете десния бутон. Може да претърсвате телата на мъртвите с натискане върху тях. Лошото е, че така героят ви ги хваща и ако му наредите да се придвижи, ще започне да ги мести. С левия бутон обаче можете да го накарате да остави тялото на земята. Проблем е, че липсва възможност за ръчна промяна на посоката, в която гледа човекът ви, а това според мен е важно, защото виждате само тази част от картата, която е в полезрението на хората ви. Нещата донякъде могат да се оправят, като пораздвижите героя си, но това често е неудобно. За сметка на това невидимите персонажи се появяват на картата като пулсиращи червени кръгчета (само че не знаете дали са неутрални или неприятели). Добре е реализирана идеята с придвижването на неигралните персонажи, които започват да ви следват, след като натиснете веднъж върху тях, и обратното.

По време на мисиите ще ви се наложи, освен стандартните стрелби, да изпълнявате и разни подзадачки, които придават лек привкус на ролеви елемент на играта, въпреки че според мен тя си е чиста тактическа стратегия. Ще имате възможност да разговаряте с хора, да решите елементарни пъзели (да откриете предмета на убийството например) и други подобни.

Хората ви имат пет показателя – стрелба, хвърляне, близък бой, първа помощ и обаяние, от които зависят способностите им в боя. Стрелбата е важна за огнестрелните оръжия, хвърлянето – за метателните ножове и гранатите, а близкият бой – за ползването на бейзболни бухалки, боксове, ножове и палки. Първата помощ е важна при употребата на аптечки. Колкото до обаянието – за него съм пас. Единици от хората ви имат поне една точка по този показател, която не оказва никакво влияние в битките. Освен показателите имате и допълнителни умения, които ви дават допълнителни бонуси при ползването на определено оръжие или нещо друго (ще ги откриете по време на играта). Съществува още един показател, наречен FBI warnings. Той показва доколко надълбоко сте загазили със закона. При игра с мафията се намалява, като избивате свидетелите (дори можете да го сведете до нулата).

Арсеналът ви е напълно в стила на 30-те години от миналия век. Имате пистолети "Колт", пушки "Уинчестър", автомати "Томпсън", боксове, бутилки хлороформ и др. Специфично за мафията са двата вида ножове, бейзболните бухалки, гранатите и въжетата (с тях може да завържете вече поваленте в несвяст врагове).

Полицията пък ползва палки и белезници (аналог на въжетата, които могат да се използват само когато бандитите са се предали или са в несвяст). Трябва да се отбележи, че събраните по време на текущата мисия оръжия, амуниции и останалите предмети се губят, след като я завършите. Затова не пестете, а използвайте докрай всичко достъпно.

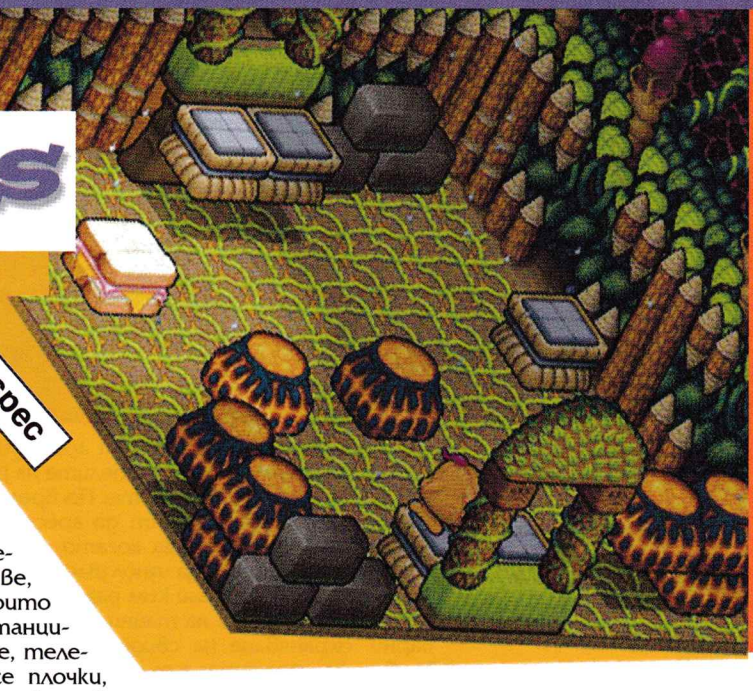
По време на играта ще срещнете няколко специфични предмета – сърца, кръстове, ножове и др., които са в жълт цвят. Чрез тях може да повишавате показателите на хората, като ги използвате по време на тренировките. Дори да не ги използвате веднага след текущата мисия, те не се губят, а се натрупват за по-късен етап от играта.

В графично отношение Chicago 1930 изглежда много добре. Картите са предварително рендирани, а обектите са красиви, разноцветни и радват окото. Спрайтовете на персонажите са разнообразни и изглеждат динамични. Музиката обаче е под всякаква критика. Има всичко на всичко две мелодии. Те са приятни, в напълно гангстерски стил, но ще ви "писнат" за отрицателно време и ще започнат да ви дразнят. Макар и да не блестят с нещо особено, звуковите ефекти са задоволителни.

Според скромното ми мнение Chicago 1930 е една много здрава игра с приятна атмосфера и интересен геймплей. Макар да не изпъква с нещо над повечето съвременни заглавия, сигурен съм, че играта ще остане в сърцата на почитателите на жанра. Удоволствието от това да се потопиш в тъмния свят на Чикаго и да оцелееш е неописуемо...

Head over Heels

Retrospec



Историята

Империята Blacktooth (Чернозъб) е поробила четири различни планети. Техните обитатели се подчиняват на режима, защото няма кой да ги поведе на бунт и те не виждат никакви шансове да бъдат отново свободни. Жителите на самата империя пък дори и не мислят за революция, защото не са виждали начин на живот, различен от техния.

Съседните свободни планети са доста разтревожени, защото по всичко изглежда, че Империята ще направи опит да се разшири и да завладее нови светове. Планетата Freedom (Свобода) е изпратила двама шпиони – Head (Глава) и Heels (Пети), които да проучат положението. Те обаче са заловени и заключени в отделни килии.

Играта

Ще започна с това, че тази игра всъщност е правена за деца и в нея са важни както бързите рефлекси, така и логиката. Двамата главни герои са същества, които поотделно имат различни умения. Head може да планира във въздуха, да скача по-високо и да стреля по враговете с поничкі, обездвижвайки ги за известно време, а Heels може да тича по-бързо и да мъкне тежки предмети. Когато Head и Heels се обединят, те се превръщат в ново същество (Head over Heels), което обединява качествата на двамата. Идеята е да прецените кога е нужно да са заедно и кога трябва да действат отделно.

Играта е нелинейна – нивата предлагат няколко начина да стигнете до едно и също място, а след бягството от затвора имате избор да се върнете обратно у дома или да се опитате да освободите поробените светове. (Във всеки свят е скрита една древна корона и ако я намерите, можете да предизвикате революция.)

Играта е много трудна поради две причини: 1) героите много често умират, а правото на save е жестоко ограничено; 2) решенията на проблемите не са очевидни. Още при бягството си от затвора заседнах на няколко места, защото не бях наясно кое за какво служи и кой проход накъде води. HoH е игра за геймъри от старо време – с железни нерви и остър ум.

В играта има много елементи – асансьорчета, конвейери, лостове, движещи се статуи, които се контролират с дистанционно, сандъци за бутане, телепорти, разрушаващи се плочки, смъртоносни капани и врагове. Изумително е колко много свойства и комбинации между тези свойства имат обектите в нивото. Например съществуват подвижни платформи, които са един нелош транспорт. Проблемът е, че минават през изключително опасни места и трябва постоянно да се борите за живота си, докато сте върху тях. По-късно забелязах, че тези платформи винаги завиват на деветдесет градуса наляво, когато се сблъскат със стена. Просто трябваше да оставя няколко препятствия на пътя им, които да ги насочат в правилната посока. Както виждате, добре е да проумеете правилата, които ръководят поведението на враговете и на механичните капани и устройства.

Физичният модел е великолепен и създава много добра вътрешна интерактивност. В HoH всичко си взаимодейства с всичко. Да вземем сандъците. Можете да струпате купчина сандъци един върху друг, след което да се покатерите върху тях. Или чрез сандък да блокирате пътя на врага си. Или да го избутате върху конвейер или асансьор. Или пък да търкулнете топка по хлъзгавия под и тя да блъсне нещо друго по пътя си. Всъщност дори думата "сандъци" не е точна, защото предметите, които можете да бутате и носите, са много разнообразни. Например има пружиниращи столчета; най-добре е, когато трупате предмети един върху друг, да слагате столчетата най-отгоре, защото така ще скочите много по-високо от обикновено.

Красота

Играта е тримерна по замисъл, но графиката използва изометрична перспектива (т.нар. от геймърите 2,5D) Светът е анимиран, има климатични ефекти, има динамично осветление, дори героите мигат и движат очите си...

Накратко, група ентусиасти с прости средства са направили нещо, което гейм индустрията днес за съжаление не може да ни даде. Всъщност HoH е римейк на класика за Spectrum от осемдесетте. Играта е безплатна и може да бъде свалена от **www.retrospec.sgn.net**.

Оценки

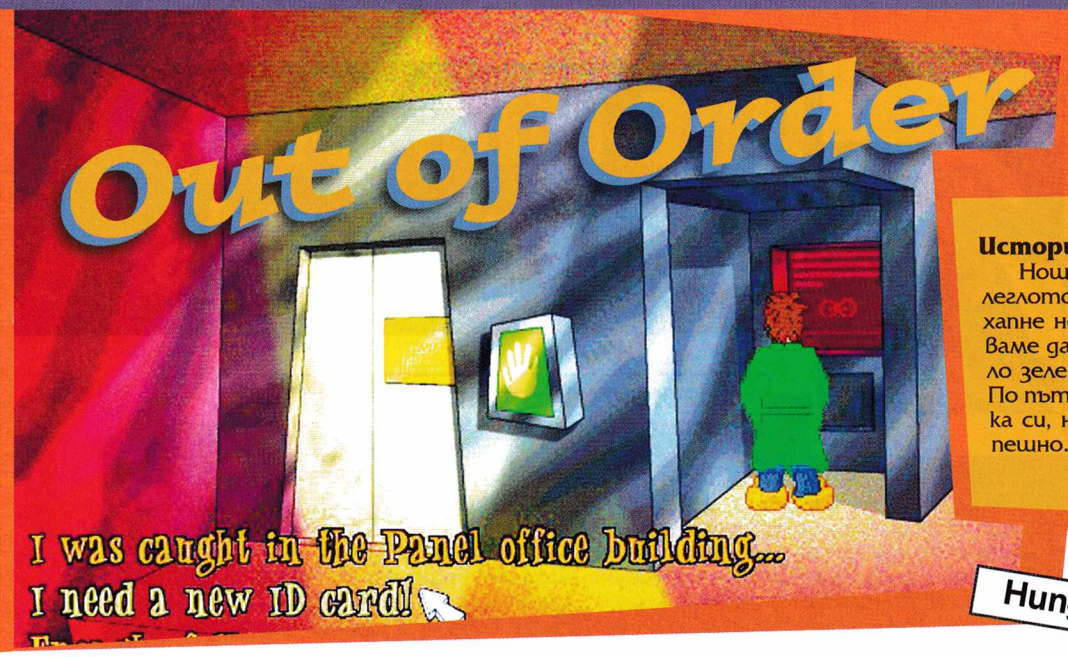
Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор: Pentium II на 233 MHz
Памет: 128 Мбайта
Видеокарта: 32 Мбайта
Дисково пространство: 15 Мбайта

Веселин Жилов
estranged@mail.bg

Out of Order



Историята

Нощ. Гръмотевична буря. Героят се събужда в леглото си. Решава да отиде до хладилника да хапне нещо. Почесва се. Включва лампата. Успяваме да го огледаме добре – той е момче, облякло зелен халат и обуло смешни домашни чехли. По пътя до хладилника, без да иска, събужда майка си, но като цяло мисията му приключва успешно.

КРАЙ

Hungry Software

Нощ. Гръмотевична буря. Героят се събужда в леглото си. Решава да отиде до хладилника да хапне нещо. Почесва се. Включва лампата. Изведнъж бурята навън спира като отрязана с нож. Какво става?

Играта започва. В опитите си да излезете от стаята откривате, че вратата се държи, меко казано, странно. Светът навън е още по-объркващ – сякаш е механичен декор, създаден само и единствено да поддържа вашата стая (и тези на хиляди други хора). Двайсет минути игра по-късно героят се озовава на странно събрание. На него невидим глас обяснява на новодошлите къде са попаднали и какво се иска от тях. Хърфърд (така се казва нашият човек) не разбира какво се опитва да му каже гласът, дори не успява да запомни думите му... Събирането завършва с музика. Хърф губи съзнание. Когато се свестява, отново е в стаята си. Хи-

ли се глуповато. Ако играчът се опита да го накара да излезе, Хърфърд казва: "Това място ме обича. И аз го обичам. Щастлив съм тук, защо да излизам?" След като измъкнете героя от това състояние, започва и разследването на този загадъчен свят.

Историята напомня за филми като "Матрицата", но най-много прилича на един фантастичен разказ на Фредерик Пол, писан през шейсетте години на миналия век. Той се нарича "Тунел под света" и разказва за опитите на един човек да открие механизмите, които поддържат фалшивия свят, в който се намира. Най-впечатляващото в този разказ е безизходицата: героят най-накрая научава истината, но разбира, че по никакъв начин не може да се измъкне от системата.

Не бих искал да ви подвеждам. Играта не е мрачна, тя е пъстра, в нея има много шеги и хумор и едва на финала разбирате колко сериозно е всичко.

Куест

Out of Order е класически куест. Диалозите, запомнящите се персонажи и качественият хумор напомнят за шедьоврите на Lucas Arts. Въпреки че не обичам куестовете (в тях си личи, че всичко е нагласено и следва изкуствена схема), тази игра много ми хареса. Загадките по много интересен начин са свързани една с друга. Те са оригинални, логични и решенията им не са очевидни. На няколко места в играта дори ветерани в жанра ще се затруднят. Но след като си починете няколко часа, нещо в ума ви щраква и вие си казвате: "Аха!"

Разполагате с няколко глагола (вземи, използвай, виж, говори) и инвентар, но понякога ще решавате и по-нестандартни загадки (например отгатване на парола). В повечето случаи трябва да измамите системата, да фалшифицирате нещо и т.н. Всъщност Out of Order е нагледното доказателство, че героят в куестовете няма приятели – той се опитва да измами останалите, те също го мамят, а дори и доброжелателно настроените герои искат нещо в замяна.

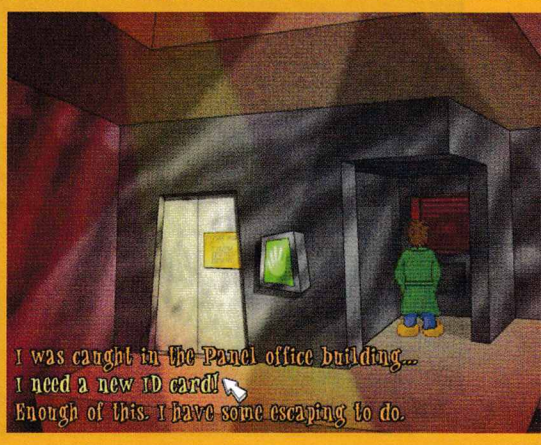
Оценки	
Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания
Процесор: Какъвто и да е Pentium

SLUDGE

Играта е безплатна и е създадена от един-единствен човек – Тим Фърниш (да не се бърка с Тим Шафър). Този ентусиаст е отделил три години от живота си да създаде не просто игра, а цяла програма за създаване на куестове. Т.нар. SLUDGE енджин е лесен за усвояване и с него дори любител може да направи приключение с коренно различен интерфейс (или графичен стил) от този на Out of Order.

Всичко това може да бъде свалено от сайта на Тим **www.hungrysoftware.com.**



Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор: Pentium III на 733 MHz
Памет: 128 Мбайта
Видеокарта: 16 Мбайта
Дисково пространство: 800 Мбайта

One Must Fall: Battlegrounds

Diversions Ent./ Diversions Ent.

Паднала ми се е честта, както изглежда, да пиша за най-дълго разработваната компютърна игра. За съжаление ми се е паднало и неприятното задължение да уведомя феновете, че същата тая игра, която всъщност е дългоочакваното продължение на One Must Fall 2097, не прилича нито на оригинала, нито на игра, правена последните година-две. Дори, като се замисля, май съвсем на нищо не прилича.

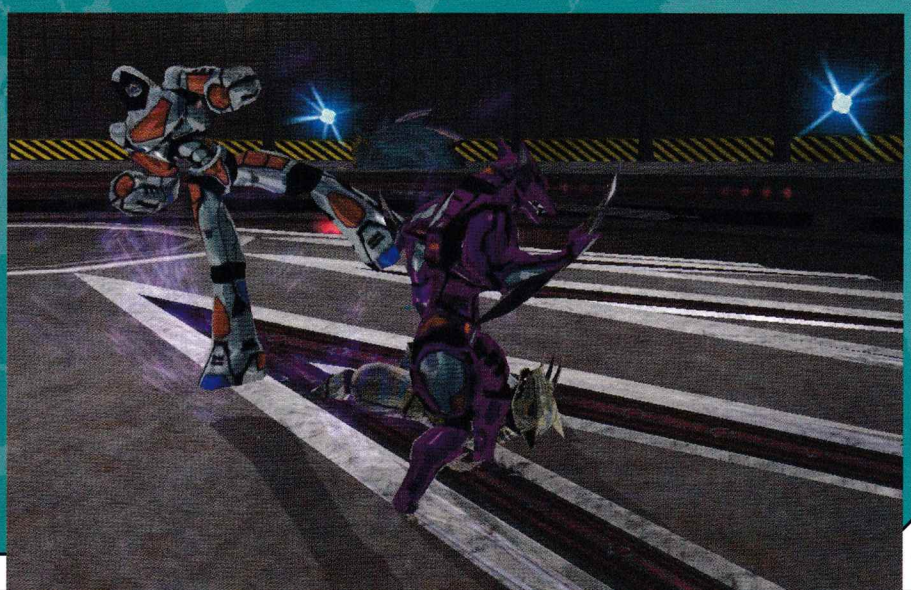
И като заговорихме за това на какво трябва да прилича една игра, нека се върнем в далечната 1993 г., когато се появява най-добрата 2D-fighter игра за PC за всички времена – One Must Fall 2097. Тогава, както някои от вас с умиление ще си спомнят, PC-тата бяха значително по-слаби от конзолите като хардуер и по неписано правило за конзоли излизаха само динамични игри като jump&run и fighter-и, а за PC – статични игри като походови стратегии и quest-ове. Да направиш fighter игра, която се разпространява само за PC, беше героизъм, граничещ с глупост и пълното нежелание да признаеш пазарната реалност. Такава игра именно направиха Epic Megagames в своята младост. В нея не само че имаше атмосфера – вместо бабаити там се налагаха огромни роботи – но тя даде на геймърите и неща, невиждани дотогава във fighter игра – възможност за save и load, възможност да печелиш пари, като побеждаваш противниците си, възможност да ъпгрейдваш робота си, както и пилота, който го управлява. В режим Single-player играта имаше няколко турнира, чиито сюжетни линии се преплитаха в обща история. Multi-player можеше да се прави на един компютър, а след появата на съответния парч – в мрежа и по модем. One Must Fall имаше приятна графика и страхотна техномузика – и двете стопроцентово издържани в стила на японските Manga филмчета. Така че никак не е чудно защо играта се сдоби с безчет фенове, а ръководителят на екипа, създал OMF – Роб Елам, не пожела да продължи с Epic в създаването на Unreal, а напусна компанията, за да работи върху OMF2.

Дотук всичко беше хубаво. Обаче тази втора част беше започната някъде към 1995. Когато през 1999 г. писах ретростатия за OMF 2097, OMF Battlegrounds уж почти беше готова – даже имаше и екрани на съответната Интернет страница, които, пази боже, сега открих че още пазя на твърдия си диск. И да си призная, играта днес не изглежда кой знае колко по-добре отпреди 4 години. Тогава, да ме опази господ за ругатните, които ръся по същия този мистър Елам, какво, по дяволите, е правил въпросният господин през последните 8 години? Да не го писа кода на тая игра на ръка? И с крака да го беше писал, Battlegrounds пак щеше да е готова преди пет години! Та така. Стига съм пускал пяна през устата, че любимият ми робот вече не може да изпълнява любимия ми комбо удар само защото се е пренесъл неуспешно в третото измерение, а да взема да ви разкажа за какво иде реч в настоящото заглавие!

One Must Fall Battlegrounds най-официално (както официални могат да бъдат само огромните американски кутии, съдържащи много въздух, прилично количество картон и съвсем мънички продукти) има претенциите да бъде първият 3D-fighter с роботи за PC, в който 16 противници могат да се срещнат в Интернет битка! Дали го преведох добре!? Предполагам, че One Must Fall 3 ще бъде първият бла-бла-бла... 17 противници и безжичен Интернет... бла-бла-бла! Какво му е първото, бе? 3D-fighter играх на PC-то си нейде през 1998 г. X-Box отдавна си има онлайн биткаджийски игри. Да не би уникалното да е в роботите или в това, че OMF Battlegrounds е първият уникален fighter с уникално фиксирана камера над главата на робота, досущ като в екшън от трето лице? Поради което виждаш едновременно точно два от петте противникови робота, ясно ти е, че други два се бият някъде си, а за последния ти се изяснява къде е чак като те млатне по кратуната. Защо ли ми напомня твърде много на Rune и Savage? Ама, ще кажете, тука роботите имат специални удари и знаят някакви комбота! То и аз зная да прилагам спец-комбота нощем, когато противникът се опитва да превземе моята половина от леглото, ама не се хваля наляво-надясно, нали?

И за да не се заяждам повече, като се опитвам да осмея уж хубавите страни на играта, нека да кажа с две думи за лошите. OMF Battlegrounds, подобно на Quake 3, няма single-player кампания. Може да се играе срещу роботи, управлявани от изкуствен интелект. Разработчиците даже са им сложили и реплики, но дори една история не са могли да скалъпят за 8 години! Десетте пилоти са представени с по една картинка и два реда информация за славното им минало. Осемте робота се държат сковано като дървета. Играта няма save, нама load, няма печелене на пари и награди от турнирите, няма upgrade на роботите и пилотите. Няма нищо повече от това, което предлага средностатистическият конзолен fighter. За сметка на това има остаряла графика, отвратителен интерфейс, ужасна камера и неудобно управление. Има и едно голямо излагане на култовото име One Must Fall, по-голямо дори от това на Master of Orion 3 преди година.

Има и нещо хубаво в тая игра! Оставих го за накрая да има с какво да си подсладите след голямото вкисване. Музиката! Тя е чудесна! Защото е открадната едно към едно от първия One Must Fall. Ура и да живей трудът!



Добрин Йорданов

RC Cars

Whiptail Interactive / Creat Studio

След Revolt и StuntGP това е третото рали с радиоуправляеми колички за PC, което излиза през последните пет години.

Revolt се появи през 1999 г. и бе игра с революционни за времето си графика и геймплей. В нея можехте да избирате една от десетината налични колички, за да се състезавате с останалите по улички, дворове, магазини и други напълно реалистични терени. Естествено, количките бяха в реални размери и движейки се по улицата, не надвишаваха височината на бордюра. По пътя си събираха различни бонуси, които им позволяваха да стрелят, да пускат гюлета след себе си или да хвърлят водни бомби по противниковите колички. Както вече казах, графиката на Revolt беше изумителна, освен това нямаше кой знае какви изисквания. Достатъчна бе видеокарта Riva с 8 Мбайта RAM. Най-голямата радост беше, че можеше да се състезаваш в мрежа с приятели и не толкова да се състезаваш, колкото да обстрелваш колите им с ракети. Въпреки популярността си Revolt не се сдоби с продължение и може би точно затова и до днес е еталон, когато се говори за игри от този жанр.

През 2001 г. създателите на Worms пуснаха StuntGP – отново игра с революционни за времето си графика и геймплей. За графиката ще Ви кажа само, че докато по същото време Colin McRae Rally 2 и Need for Speed 5 все още ползваха 2D декори за фон, то в StuntGP всеки обект беше 3D рендиран в реално време. StuntGP беше и много по-сложна като концепция – количките не се състезаваха в "градски условия", а на многоетажни писти тип "Формула 1", специално приспособени за високи скорости и въздушни каскади. Шампионатът в тази игра позволяваше печелене на парични награди, закупуване на по-добри коли и 5-6 степенни upgrade-и на двигателите, шаситата, скоростните кутии, гумите, ресорите и каквото още му душа иска на човек. Естествено, парите за upgrade-и сигаха или само за мощен двигател и тежко шаси, или за ресори, които обират всяка грапавина по пътя, и гуми, които държат колата като залепена за настилката, но никога и за двете. Което позволяваше десетки преигравания с различни коли и стилове на шофиране. Ето защо StuntGP се превърна за мен в рали "Номер 1" за всичките 20 години, откакто съм седнал пред компютър. За съжаление StuntGP нямаше multi-player (едно от най-основните изисквания за успешна продажба на което и да е рали), нямаше и необходимата реклама, затова играта и до днес е известна само на хардкор феновете на жанра.

С право ще попитате не трябваше ли всъщност тук да пиша за RC Cars, а не за някакви стари игри, които, надявам се, повечето от вас вече са играли. Ами трябваше, само дето при наличието на тия две игри, излезли преди толкова време, не зная какво изобщо има да се пише за настоящото заглавие. RC Cars е просто един некачествен хибрид между Revolt и StuntGP. Първо, играта наистина има ниски системни изисквания – тръгва и на Riva TNT с 16 Мбайта RAM, което си е цяло чудо в наши дни, но пък графиката не е по-добра от тази на Revolt и е изостанала във времето само с някакви си 5 години! Второ, колите в нея са само 3, а пистите – само 10, т.е. опитен играч ще я превърти за 1-2 часа, а след още толкова ще я е забравил. Трето, парични награди се печелят, но с тях могат да се upgrade-ват само двигателят, гумите и турбо-ускорителят. Четвърто, терените, по които се състезават колите, наистина са като извадени от живота – шофирате по плажа, където се разхождат хора, кучета и раци; до изоставена мина, която навява атмосфера като от филм на ужасите; във военна база, където като нищо може да бъдете застреляни – но тези терени барабар с всичките си препятствия са крайно непригодни за високата скорост и липсата на маневреност на количките. Което превръща гореупоменатите 1-2 часа в 10-20 или, ако предпочитате и в 100-200 часа, ама не в качествен геймпей, а в тренировки "колко дълго трябва да се задържи клавишът "->", за да завие колата 120 градуса наляво". Пето, музиката на десетте писти на практика е една и съща. Шесто, RC Cars предлага възможности за игра в мрежа и в Интернет, само дето не познавам човек, който да се е възползвал от тях – нито приятелите ми я харесват, нито намерих някой, с когото да играя онлайн. И послед-

ледно, задавайки си въпроса, защо всъщност е толкова трагично състоянието на една уж нова игра, прочетох 2 статии на западни колеги и що да видя – ами тя играта, бедната, съвсем не е нова, а е конзолен порт на излязлата предното лято Smash Cars за PlayStation 2. Което също не я оправдава, щото с тая графика и тоя геймплей Smash Cars трябваше да излезе не преди половин, а преди 4-5 години.

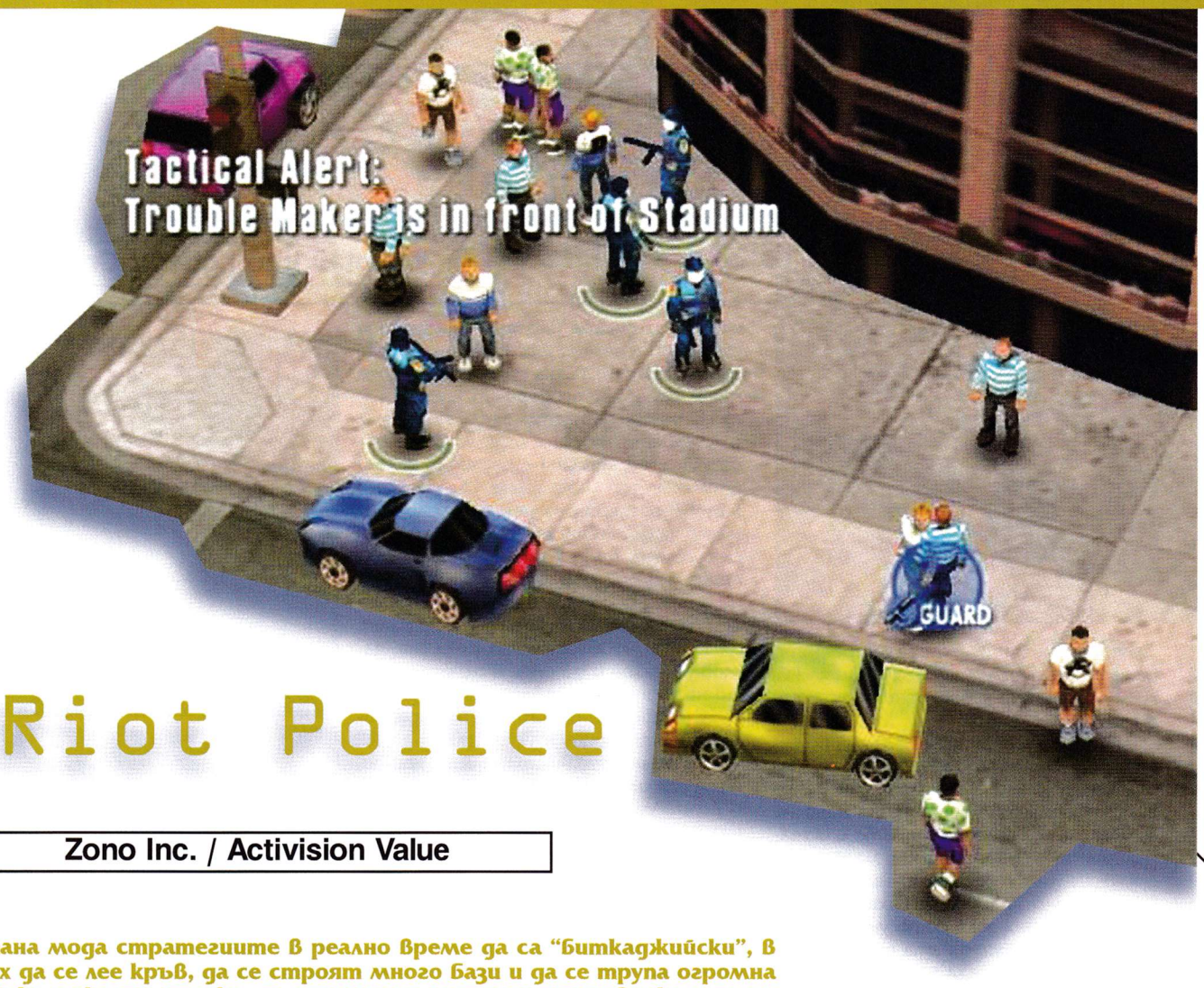
Толкова от мен, ще завърша както се пише по рецептите: *"Играта не се препоръчва на шофьори със слаби нерви, на хора с високо кръвно налягане и на майки в напреднала бременност."*

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор: Pentium II на 400 MHz
Памет: 64 Мбайта
Видеокарта: 16 Мбайта
Дисково пространство: 900 Мбайта



Riot Police

Zono Inc. / Activision Value

Стана мода стратегиите в реално време да са "биткаджийски", в тях да се лее кръв, да се строят много бази и да се трупа огромна войска и ако ти стиска, да отидеш на гости на противника и да му видиш сметката. Модата обаче е нещо непостоянно. Тя се сменя често, появяват се нови тенденции, къде-къде по-иновативни и по-привлекателни, и заменят старите. Подобно явление е неизвестната никому (според мен) фирма Zono Inc., която наскоро пусна на пазара за компютърни игри своя нов продукт, а именно Riot Police (полиция за борба с безредиците).

Предложението

Може би в този момент си мислите "Що за простотия?" или пък "Ама че тъпо заглавие!".

И в двата случая няма да сте прави. За разлика от общоприетите тенденции, че всяка стратегия задължително трябва да се върти около грандиозни битки, в които да вземат участие безброй механизирани, средновековни или мистични и магически бойни части и най-вече да има кървави кланета, в Riot Police нещата са доста земни. Иначе казано, вие ще се вживеете в ролята на полицейски началник (а не бригаден генерал), който ще трябва по мирен или друг начин, използвайки своите малобройни, но различни полицейски части, да се справи с всевъзможните безредици, възникващи в града му. Оръжията, които са позволени, в никакъв случай не бива да бъдат смъртоносни – шокови гранати, сълзотворен газ, водни струи, а понякога и гумени куршуми, палки и щитове. Забранени са всякакви огнестрелни, плазмени или магически оръжия, както и взривоопасни или биологични вещества. Враговете ви няма да ви обстрелват с ядрени ракети или пък да щурмуват базата ви с няколко танкови батальона, те просто ще замерят момиите ви с камъни или пък ще рушат всичко, което им се изпречи на пътя: магазини, коли, детски площадки и пр. Естествено, противниците ви няма да бъдат пълчища орки или извънземни нашествеци. Вие ще се борите срещу добре организирани или дезорганизирани групи хора като разярени студенти, всевъзможни активисти или подпийнали футболни фенове след (не)успешен двубой на техните отбори. Задачите, с които ще се нагърбите като полицейски началник, въобще не са лесни. Понякога ще се налага да заловите някой злодей, подтикващ тълпи хора към гражданско неподчинение, или пък да осуетите нанасянето на материални щети в определени граници, което, да си призная честно, хич не е лесно. Със сигурност няма да срещнете нищо от сорта – "избий всички вражески единици и разруши противниковите сгради". Тук в Riot Police такива неща просто не се случват!

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор: Pentium III на 800 MHz
Памет: 64 Мбайта
Видеокарта: 32 Мбайта
Дисково пространство: 500 Мбайта

Играта

За да изпитате тръпката какво е да си на страната на "добрите" полицаи и да вкарате в релси "лошите" демон(страント)и, играта предлага цели 16 мисии, както и една допълнителна, по времето на които ще се запознаете с разнообразни задачи и всевъзможните полицейски части за борба с безредиците. Както при повечето игри от този тип, за да преминете към по-горна мисия, трябва задължително да завършите успешно предходната.

Riot Police предлага цели шест полицейски части за борба с безредиците. Всяка от тях си има както силни, така и слаби страни и не може да се твърди, че съществува универсална единица. Всъщност и в реалния свят е

така. Самите полицейски части се подпомагат едни други и работят в екип.

Така например тежковъоръжените полицаи могат да се скупчват и да формират кордон, а с големите си щитове да отблъскват назад връхлитащите хулигани, като често по този начин ги зашеметяват. Тези полицаи са изключително ефективни при големи сблъсъци и стълпотворения от демонстранти или нарушители на обществения ред. Макар да са много издръжливи и ефикасни, за съжаление те не са бързи. Придвижват се бавно и доста често важен момент ще бъде локализирането на местата, където се зараждат бъдещите конфликти със силите на реда, и изпращането там на тежковъоръжените полицаи. В противен случай рискувате да възникнат сериозни проблеми!

За разлика от тях редовите ченгета са много бързи и могат да арестуват всеки, който бъде набеден (със и без право) за вагабонтин. Тези блюстители на реда са полезни, когато целта е една личност. Те обаче са изключително "крехки", така че трябва да работят в комбина с гореспоменатите си колеги, за да са ефективни и двата вида ченгета!

Естествено, има и други полицейски части, които обаче не са толкова "мили" с демонстрантите. Те стрелят по хулиганите с гумени куршуми, хвърлят по тях газови гранати или ползват други болезнени, но не смъртоносни оръжия и средства.

Освен двете страни в конфликта, който се зараждa по градските улици, има и още една трета страна. Това са случайни граждани, които по неволя или по стечение на обстоятелствата са се оказали около или в разразилите се метежи и тяхното потушаване. Тази трета страна по принцип би трябвало да гледа безучастно случващото се наоколо, но в Riot Police това хич не е така. Тези случайни граждани доста любопитно наблюдават вашите действия спрямо демонстрантите и доста често безразборното хвърляне на газови гранати сред мирна демонстрация или масовото пребиване на всичко живо, което шава, може да ги накара да се включат в конфликта, но срещу вас. А това хич не е приятно за вашите момчета, особено когато се окажат обградени от множество разярени граждани и бъдат пребити!

Като оставим настрана стратегическите елементи, в Riot Police важна роля играят и психологическите. Иначе казано, трябва да се съобразявате с мнението на третата страна (в определени граници), за да не се усложнява създадата се ситуация. Разбира се, това нещо не е чак такъв проблем, защото самата игра показва временното състояние на случайните граждани и тяхното мнение относно вашите действия. Ако успеете да постигнете баланс между полицейския отпор на хулиганите и мнението на гражданите, със сигурност ще се насладите на доста весели и забавни моменти... дори и да се наложи да се борите срещу целия град!

Звук и картина

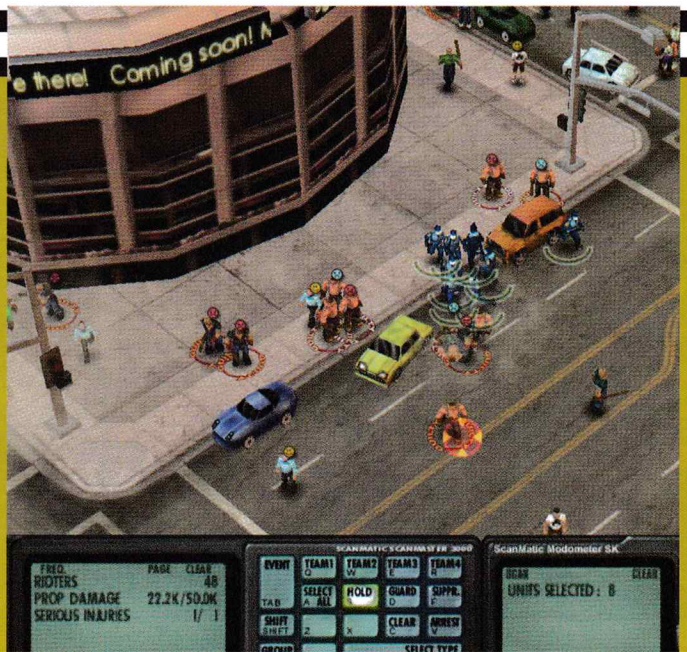
В графично отношение играта направо си е едно анимационно филмче. При това доста успешно! Всичко в Riot Police е добре анимирано и с много детайли – святкащи и въртящи се билбордове красят разни бизнес сгради, полицейските пожарни коли запращат протестиращите на земята, обгорели автомобили бивat плячкосани от разни типове, активисти плачат обилно след точно попадение на газова граната и какви ли не други "свежарски" шуротии.

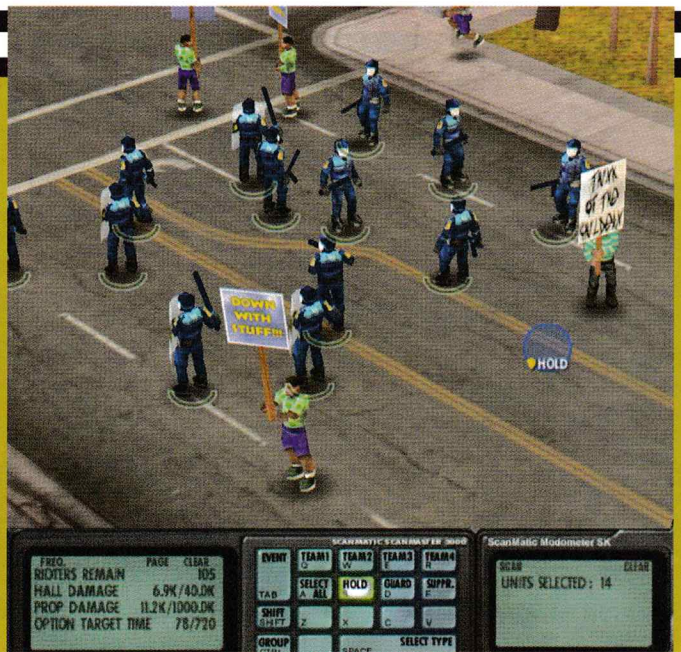
И по отношение на звука всичко е окей. Музиката е приятна, звуците от полицейски сирени са стряскащи, виковете и крясъците на протестиращите са бурни и изпълнени с ентусиазъм и се вписват идеално в атмосферата на играта!

Заключение

Играта е доста забавна не само на външен вид, но и като концепция, възможности и геймплей. Единственият проблем, който може да възникне, е дали заклетите RTS геймъри ще са готови да приемат този нов полъх в жанра.

Аз го приех. А вие?





Space Colony

Firefly Studios / Gathering

Попаднах на тази игра съвсем случайно. На пръв поглед тя ми се стори не особено интересна, но поради тоталната липса на каквото и да било друго за игра, реших да и хвърля един поглед. Макар това, което видях, да не ме впечатли, имаше нещо в нея, което ме залепи за дълго за монитора. Ако трябва да оприлича Space Colony на някоя друга игра, бих се спрял на смесица между Outpost и The Sims.

Основната идея е да създадете и управлявате космическа колония, като разполагате с екип от хора с различни умения. Възможни са няколко варианта на игра, като всеки включва една или серия от отделни мисии. За тези, които търсят нещо уникално, е предвиден редактор, с който можете сами да си съставяте мисии.

Естествено, всяка мисия има определени цели, които трябва да постигнете. В Space Colony мисиите са доста разнообразни, което не може да се каже за изпълнението им, което, според мен, е елементарно: най-често построявате необходимите сгради и оставяте играта да си тече, докато целите бъдат изпълнени.

Space Colony има две страни: управление на вашата база и грижа за вашите служители. Поддръжката на базата започва с осигуряване на електричество, кислород и храни. Естествено, това става с построяването на съответните сгради. Ще трябва да се грижите и за чистотата на базата си, както и за поддръжката на построените сгради. След като сте подсигурили основните нужди на вашата колония, можете да започнете да се занимавате с постигането на целите на мисията.

Ресурсите в играта са около десет, всеки от които може да се "събира", но за целта ви трябва съответната постройка. Освен това има и няколко други индустриални сгради, които ви позволяват да превръщате даден ресурс в друг продукт, например силиций в електроника. В Space Colony можете и да търгувате, като обменяте ресурси и продукти за пари или обратното. Ще можете също така да развиете и туризма, което е една доста печеливша инвестиция. Разбира се, голяма част от сградите ще имат нужда от човек, който да ги управлява, освен ако не построите андроиди, които да заемат мястото на вашите работници. Не на последно място, ще трябва и да защитите колонията си от извънземните, които се щурат по планетата. За целта ще разполагате с арсенал от около двайсетина сгради, в това число лазерни кули, защитни полета и роботи – войници. Като цяло обаче в играта не се акцентира на военните действия и приготовления. Тази страна е слабо застъпена, а в повечето случаи е дори леко досадна.

Не по-малко важна е и грижата за вашите служители. Всеки от тях има различни нужди и различни умения. Колкото по-доволен е вашият колонист, толкова повече ще работи. За целта трябва да му осигурите храна, сън и развлечения, като за забавленията ще са ви необходими доста сгради. Това обаче далеч не е всичко. Всеки колонист има собствени предпочитания и дори характер. Нещо повече, колонистите влизат в сложни взаимоотношения един с друг: могат да си говорят, да се карат, да стават приятели, дори и да се влюбват (наподобява The Sims, нали?).

Space Colony е опит да се смесят няколко игри в едно. Проблемът е, че нито строежът и поддръжката на базата, нито грижите за служителите са застъпени достатъчно добре. Строенето на различни сгради често ще ви отнема само няколко минути в началото на нивото, а през останалото време просто седите и гледате какво става. През това време би било естествено да се грижите за служителите си, но и то не е жизнено важно, особено след като вече сте построили нужните сгради. Играта хем дава възможност за голям контрол, хем този контрол не е нужен (задължителен). Опасявам се, че като се добавят остарялата графика и не особено добрите звукови ефекти, тя определено няма да се хареса на много играчи. Въпреки това Space Colony е доста забавна и увлекателна и едва ли ще съжалявате, ако и обърнете малко внимание.

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор: Pentium III на 800 MHz
Памет: 64 Мбайта
Видеокарта: 4 Мбайта, съвместима с DirectX 8.1
Дисково пространство: 850 Мбайта

JoWood

Neighbors from Hell 2

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор: Pentium II на 233 MHz
Памет: 128 Мбайта
Видеокарта: 8 Мбайта, съвместима с DirectX 8
Дисково пространство: 310 Мбайта

Всяка добра игра заслужава продължение – стар постулат, за който се сещам всеки път, когато видя игра с пореден номер след името и. Както обаче всички знаем, много рядко продължението на една игра има качествата на предшественика си, а още по-рядко ги надминава.

Сега ще ви представя продължението на Neighbors from Hell – една много забавна игра, приличаща на телевизионно шоу, в която вие поемате ролята на правещия различни гадни трикове на своя съсед Woody. Neighbors from Hell 2, за която става дума, е по-скоро допълнение към, отколкото самостоятелна игра. Казвам това, защото, макар да предлага доста новости, те не създават впечатлението за нова игра, а по-скоро за нови нива към старата. Разбира се, в това няма нищо лошо, но все пак очаквах малко повече.

Този път съседът е решил да отиде на почивка и Woody, естествено, го е последвал. Нивата, както в "оригинала", са разделени на няколко части, като Всяка част се развива в различна страна, която съседът посещава. За разлика от първия Neighbors from Hell, където действието се развиваше в къщата на съседа, а новите сезони (т.е. нива) отваряха нова стая, тук ще видите напълно различни нива за отделните части от играта. Между отделните части има и нива, които се развиват на кораба, с който съседът и Woody пътуват. Общо нивата са 14 и те се развиват в шест различни местности – само по себе си приятно разнообразие, което обаче с нищо не променя начина на игра.

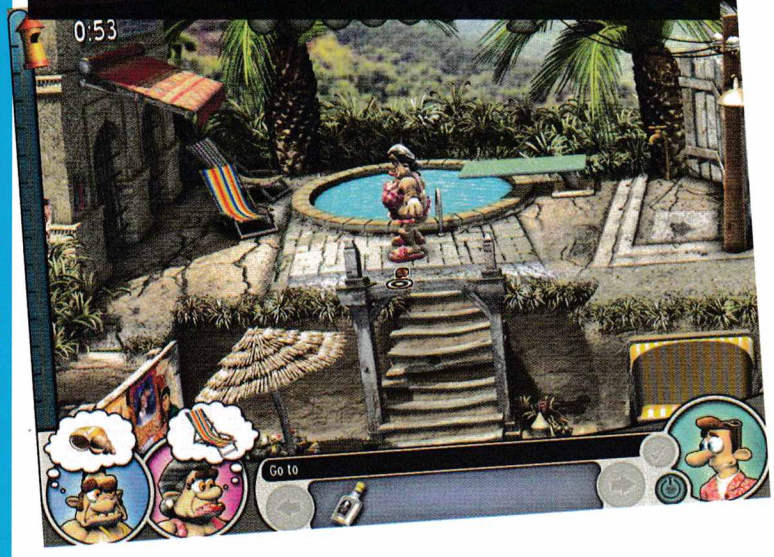
И сега всяко ниво е разделено на няколко отделни части, при което Woody не трябва да попада на едно и също място със съседа си. В противен случай той го спипва и го набива. Новото е, че за разлика от първата част, тук на всяко ниво имате три живота (т.е. ще трябва три пъти да ви спипат, за да загубите играта). На всяко ниво съседът изпълнява постоянно една и съща последователност от действия (какво точно прави той в момента, можете да видите в долния ляв ъгъл на екрана).

За да минете дадено ниво, трябва да направите определен брой номера на съседа. За всеки нов трик получавате по една златна монета, като общият им брой се отбелязва в горната част на екрана. Ако успеете да подредите всички възможни трикове в определен ред, така че да ядосате съседа най-много, ще получите и специална награда – статуетка.

Различните трикове се правят с помощта на предмети, които Woody събира по нивото и използва, за да залага капани на съседа. И тук има няколко малки новости – например има предмети, които трябва да използвате, за да се сдобиете с други предмети. Ново е и това, че при използването на определени предмети над Woody се появява кръг със съответния предмет, а вие ще трябва да задържите този предмет в кръга определено време, като си служите с мишката. И при самите трикове също има новости. Възможно е някои номера да се подобряват. Така например, ако накарате съседа да се подхлъзне и падне, можете да повторите номера и като отворите вратата, съседът ще падне в морето.

Не е минало и без нови персонажи. Това са Олга – страшната едрогърдеста мадама, която съседът ухажва, и нейното дете. Към средата на играта се появява майката на съседа. Целта на много от номерата, които правите на съседа, е да го изложите пред Олга или пред майка му. В такъв случай можете да се насладите на гледката как съседът бива набит. Внимавайте обаче, защото майката на съседа също може да ви хване, което отново ще ви коства един живот.

Въпреки новостите Neighbors from Hell 2 малко се различава от предшественика си, което в никакъв случай не я прави по-малко забавна. Основният проблем и, бих казал, единственият минус на играта е че, тя може да се изиграе за няколко часа.



Onimusha Warlords

Capcom / Capcom

"Гладувам. Не помня колко дни минаха, откакто влязох в пещерата. Единственото ми препитание е водата, която се просмуква през стените. Стигнах дотук по миризмата на кръвта. Обикновено не съм в състояние да я подуша, но изглежда, гладът е изострил сетивата ми... Ето защо сега наблюдавам нещо, което иначе не бих могъл да си представя и в най-лошите си кошмари. Демоните ядат затворниците живи. Без да обръщат внимание на викове на жертвите си, те хрупат костите и дъвчат плътта... Стоя неподвижно, за да не ме открият, и наблюдавам човешки пръст, паднал на земята. Надявам се да не го забележат, за да остане... за мен."

История

Япония. Годината е 1560. Опустошителната гражданска война е към края си. Нобунага Ода, безмилостен военачалник, постлал пътя към победата си с реки от кръв, е на път да обедини Япония под властта си. Току-що е победил пълководеца Йошимато Имагава с изненадваща нощна атака и се подготвя да щурмува известния замък Инабаяма в префектурата Мино. На косъм от победата и от делото на живота си Нобунага е убит, а армиите му се разбягват. Но проблемите в замъка Инабаяма не изчезват, напротив – влошават се. Изчезва селянин, после още един. Намират изкормена крава. Очевидци твърдят, че през нощта са забелязали демони отвъд крепостните стени. Господарят на замъка, Йошитацу Сайто, все още зает с войната, не обръща внимание на странните събития. Но демоните стават все по-смели. Унищожават близките села. Влизат в къщите и отвличат цели семейства. После прехвърлят крепостните стени. Принцеса Юки пише отчаяно писмо за помощ до братовчед си Саманосуки Акечи – странстващ самурай ронин, посветил живота си в защита на реда и справедливостта и обикалящ страната в търсене на достоен противник. Саманосуки пристига, но, изглежда, твърде късно – замъкът и околностите са пусти, въздухът е натежал от злокобно присъствие. Същата нощ Саманосуки сънува странен сън. Принцеса Юки е все още жива, отвлечена от демоните, за да бъде пожертвана в черен ритуал. Поръчителят не е някой друг, а самият Нобунага. Убит далеч преди времето си, Нобунага е възкресен от краля на демоните, за да осъществи амбицията на живота си – да покори Япония, този път под властта на подземния свят. Без колебание Саманосуки се втурва да освобождава принцесата, но по пътя го спира водачът на един огре-клан и му връчва бойна ръкавица. Без ръкавицата, му казва огрето, ти не си равностоен противник дори за най-нисшия демон. Ръкавицата ще ти позволи да извличаш демонските сили. Когато Саманосуки се събужда, открива, че ръкавицата е все още надяната на ръката му. Самураят се запътва към храма, чиито крипти и пещери, казват, водели към подземния свят. Тук управлението на Саманосуки поемате вие, като ще трябва да се справите с орди от нисши демони, демонски главатари, а накрая и със самия крал на демоните – Фортинбрас. В това тежко изпитание ще ви помага младата нинжда Каеде, първоначално изпратена от клана Ига да убие Саманосуки, но с времето станала негов верен приятел.

Атмосфера

Тук, където обикновено ви разказвам за концепцията на играта, ми се ще да ви кажа малко повече за героите, враговете и обстановката,

защото именно атмосферата прави Onimusha различна от останалите игри от жанра Horror Survival (Resident Evil, Dino Crisis, Silent Hill), към който тя принадлежи. Първо, Onimusha е забранена за лица под 18 години заради кръвта, насилието и подсъзнателните сексуални внушения, свързани с некрофилия и содомия. Въпреки това в американската и версия са изрязани и сцените с трансформацията на голата демонка Хекуба. Принципно, подобни игри, правени от японци и очевидно предназначени за японци, много ме радват, не заради насилието или секса, а защото разчупват мисленето и най-вече пазарната плоскост, в която са заседнали всички игри, правени в САЩ или предназначени за американския пазар (а те, както виждате от стати-

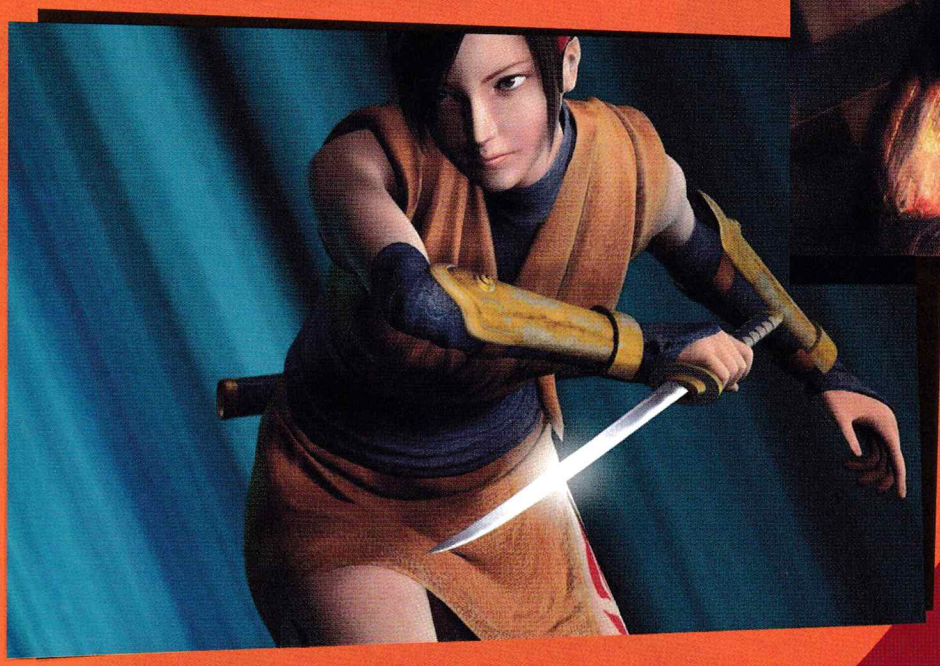
Добрин Йорданов

ите ни, клонят към заветните 100%). А Onimusha, освен че е от и за японци, разказва и за средновековна Япония и времето на самураите – тема, която винаги ме е привличала, както ме влекат фентъзито, викингите и рицарските истории. Само тук ще наблюдавате мощните удари на Саманосуки, навлечен с всички традиционни самурайски такъми (брони, наколенници, няколко меча на кръста, лък, колчан със стрели на гърба), както и изпълнените с финес елегантни движения на сексапилната Каеде, оскъдно облечена, естествено, за да се показват татуировките и! Ще имате удоволствието да се насладите на традиционната японска архитектура – не само на интериора, външното оформление на сградите и откъслечните пейзажи, но най-вече на цялостното светоусещане от един завинаги загубен за съвременната култура свят. Дори демоните, които традиционно присъстват в японската и китайската митология, имат такъв вид, че изглеждат съвсем на място в цялата история. Примерно войниците демони, които приличат на изпосталели скелети, размахват катани и носят конусовидни шапки. Триоките демони пък не само ползват самурайски мечове, но са изключително бързи и скачат от стени и тавани, досущ като нинджи. Черните паяци, друг вид нинджи, освен че са въоръжени с тризъби остриета, ви замерват отдалеч с кунай, а от време – на време се раздвояват, за да ви заблудят. По-високите противници носят черни самурайски брони, саби и щитове. Има и такива без щитове, но не се заблуждавайте, че са по-безопасни – те използват свободната си ръка, за да ви сграбчат и вдигнат. Базуу се наричат едрите врагове с шипове по гърба, които обичат да се материализират от нищото, за да ви нападат изненадващо. Най-опасната им атака е, когато се свият на кълбо и се хвърлят, търкаляйки се, към вас. В комбина с Базуу често се появяват и Гиаран – левитиращи над главата ви черепи, които умират лесно, но закачат ли се за вас, изсмукват магическата ви енергия и живота ви. Едни от най-опасните противници имат дълги октоподски пипала наместо ръце и човекоподобни образувания на гърдите. Лошото при тях е, че когато един ви хване и обездвижи с пипалата си, останалите ви довършват необезпокоявани. Още по-лошото е, че ако ги разсечете на две, от падналото тяло се раждат две нови чудовища! И вероятно най-опасният противник е невидимият и нематериален демон Волчиман, който може да ударите само когато се материализира. Без да ви разказвам за всички врагове и без изобщо да споменавам босовете, защото не това е целта на занятието, надявам се, сте добили добра представа за света на Onimusha и противниците, които ще срещнете в него.

Концепция

Onimusha е екшън игра с приключенски елементи. Добре е да го подчертая, защото класиките на жанра като Resident Evil и Silent Hill са с изключително силно застъпен елемент на quest. Те изобилстват с пъзели, в които редовно зациклям с часове, без да зная какво изобщо да правя. За разлика от тези игри Onimusha може по-лесно да се класифицира като праволинеен екшън от трето лице (подобно на Soulreaver). Пъзелите се срещат рядко и в тях ударението е поставено върху скоростта на решаване, а не на сложността. В Onimusha има и множество мини игри, които се отключват, след като успешно съберете комплект предмети или след като превъртите играта. Като цяло те обаче не са задължителни, нямат отношение към геймплея или историята, а само към събирането на повече точки и отключването на нови игри, оръжия, костюми и какво ли не. Мога само да ви кажа, че като натворите всичките възможни чудеса от героизъм и се пуснете примерно за десети път, Саманосуки ще е облечен в костюм на мечка панда и ще държи в ръка най-мощния меч в играта – Бишамон, а Каеде ще прилича досущ на демонка.

Камерата в Onimusha е кинематографично фиксирана над определена точка от сцената, като аз лично съм много доволен от работата на дизайнерите върху избора на местата за фиксиране. При това героят следва стриктно посоката на клавиша, който сте натиснали, така че нямам никакви упреци, свързани нито с абсурдността на камерите, нито с управлението (справка излязлата преди месеци Legacy of Kain: Defiance). Управлението на самия герой не е от най-лесните поради простия факт, че самураят има много движения: удар с оръжие, комбо удар с оръжие, ритане, промушване на повален противник с меч, блокиране, магическа атака с камък, поставен в бойната ръкавица, изсмукване на душите на сразените противници с бойната ръкавица, автоматично lock-ване на противник за последващ удар. Хубавото е, че след половин час налучкване се свиква не само с управлението, но и с по-сложните комбо удари и остава чистото удоволствие от играта. При атака понякога се случва Critical Attack, но ми е трудно да кажа



Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

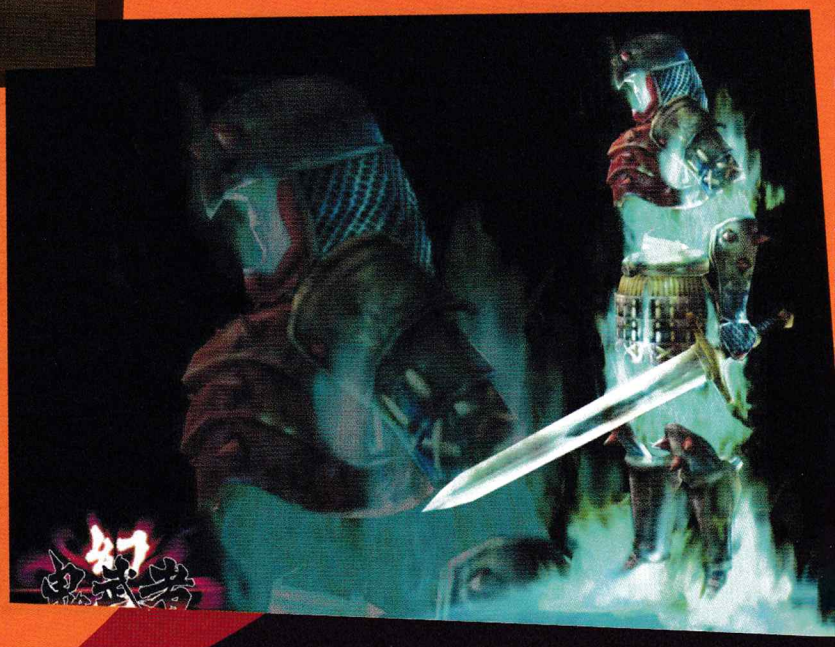
Процесор: Pentium II на 500 MHz
Памет: 128 Мбайта
Видеокарта: 32 Мбайта

кога и защо. Изглежда обаче, че не зависи от това какво правите вие, а дали сте ударили противника си в точния момент – примерно при материализиране или при хвърляне на магия. Critical Defense поне е ясен – ако успеете да ударите врага веднага след успешен блок, му нанасяте повече щета от обикновено. Имайте го предвид, защото това е единственият начин да бъдат елиминирани повечето босове. Може би си мислите, че абсорбирането на душите няма нужда от обяснение, защото идеята е просто открадната от Soulreaver? Истина е, че душата на убития противник може да бъде изсмукана през бойната ръкавица, но дотук приликата свършва. Различните по размер демони носят различен брой души, като душите тук се акумулират по точкова система. Има значение и как ще убиете противника – колкото по-ефектно го направите, толкова повече души ще пусне. Освен това душите биват 3 цвята – жълти (възстановяват изгубено здраве), сини (възстановяват магическите сили), червени (подобряват свойствата на магическите камъни и мечовете). Различните врагове пускат различен цвят души, затова препоръката ми е да запомните добре кои демони пускат жълти или сини души, за да може да ги убивате с приоритет и да възстановявате силите си по време на битка. Червените души са най-ценни, защото само с тях може да подобрявате свойствата на трите меча, трите магически камъка, стрелите, куршумите, билките и бойната си ръкавица. Подобряването е подобно на upgrade-ите в други игри. То има три степени и дава за постоянно по-голяма сила на ползваните предмети.

И понеже стигнах до изреждане на предметите, няколко съвета за ползването им. Червените души никога не достигат, подобрявайте първо камъните, защото с тях на помощ отваряте някои врати. Мечовете си подобрете веднага след това, защото през цялата игра с тях ще убивате по-ефективно. Стрели не подобрявайте, надали ще ви се наложи да ги ползвате. Куршумите в играта са малко и ако успеете да ги подобрите, използвайте ги в битката срещу Хекуба – гадината лети и не може да я достигнете с меча. След подобряване билките се превръщат в лекарства, пазете си ги за битките с босовете, а иначе се лекувайте само с жълти души. Каквато и магическа енергия да сте натрупали, пазете я само за най-смъртоносните чудовища, за да ги убивате бързо.

Геймплей

Надали шеше да има отделен параграф за геймплей, ако героите не бяха двама. През по-голямата част от играта управлявате Саманосуки, като Каеде се е запилял някъде. Самураят има брутално тежки удари и няма проблеми с убиването и на най-едрите противници. Когато обаче се наложи да оставите Саманосуки и да поемете управлението над Каеде, стилът ви на игра трябва да се промени коренно. Нинджата е по-бърза, може да хвърля шурикени, има и специални движения като премятане във въздуха, падане зад противника и срязване на гърлото му изотзад. За съжаление ударите и са много по-слаби, кръвта и е по-малко, а и не ползва бойната ръкавица на Саманосуки, така че не може да се лекува по време на битка. Поведението, което приех за правилно при Каеде, бе да се бия възможно най-малко, а през повечето време да се промъквам покрай враговете. Стратегията работи успешно и поради това, че тя (нинджата) се прокрадва много по-лесно от самурая (Саманосуки).

За графиката, звука и направата на Onimusha

Onimusha поддържа една-единствена разделителна способност от 640x480 и 3D-персонажите се разхождат по 2D-пейзажи! На такова съобщение аз, като дърт шахматист, му викам "шах с пешката". Майтапът настрана, на мен в процеса на игра взе да ми става криво, че графиката на толкова сериозна игра нещо не е наред. Позамислих се малко и отидох да проверя на сайта на производителите дали не е казано нещо по въпроса. Срам ме е да доложа, но все някак ще трябва да ви го кажа. Ами Onimusha Warlords се оказа игра за Playstation 2, излязла през 2001 година. Не само това – още на следващата година е излязло и продължение – Onimusha 2: Samurai's Destiny. По времето, когато четете това, за Playstation 2 ще са излезли още 2 игри под името Onimusha – Onimusha: Blade Warriors, където на специални арени ще може да срещнете в честна битка всички персонажи от сагата Onimusha, и Onimusha 3: Demon Siege, в която злите орди на Нобунага ще бъдат веднъж завинаги погребани под земята. Но връщайки се към първото заглавие, трябва да спомена, че Onimusha Warlords е спечелила две отличия – за най-добри филмчета и кинематографична графика и за най-добра игра за Playstation 2 за годината. Музиката за нея е изпълнена от Националния филхармоничен оркестър на Япония, включващ над 200 музиканти. Ясно е, че всичко това е нямало да бъде възможно, ако Onimusha Warlords не е имала рекордния за времето си бюджет от 10 милиона долара. Ясно е и че това, което играем в момента, са само славните останки на една голяма игра. Игра, която, подобно на Halo, попада в ръцете на PC геймърите зле конвертирана години след като е била най-добрата игра за времето си. Което за пореден път ме кара да се замисля над въпроса не е ли добре да спра да инвестирам в upgrade-и на скапаното PC, а да събера някакви пари и да си купя Playstation 2 или X-Box. Така поне ще играя новите игри, докато са наистина нови. Ако сте сред тези късметлии, които вече си имат подобна машина, да знаете, че искрено ви завиждам. А ако сте сред хората, които подобно на мен нямат такива възможности или не желаят да предадат доброто старо PC, искрено ви препоръчвам да изиграете Onimusha на компютрите си. Ще прекарате приятни и незабравими часове, обещавам ви.